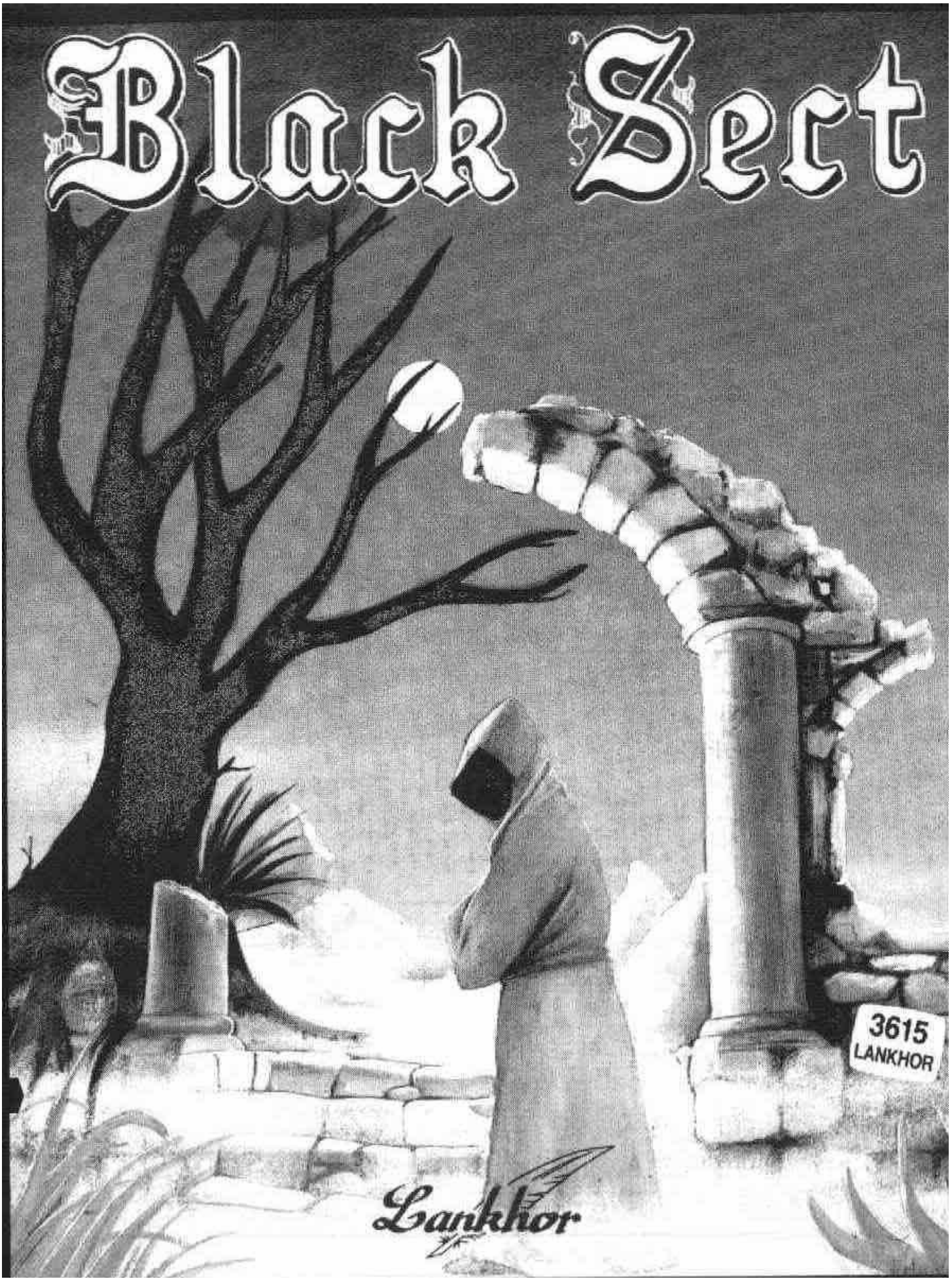
Le manuel d’utilisation du jeu Black Sect

Manuel réalisé par : Fredo_L
Site web : http://www.lankhor.net
E-mail : fred@lankhor.net

Remarque : les erreurs du manuel d’origine ont volontairement étaient reproduites


Black Sect
3615
LANKHOR
Lankhor

Sommaire

Les sectes Pages 1 à 8
Bref historique Page 9
Le jeu Pages 10 à 17
- Le jeu à la souris Pages 10 à 26
  - 1- Mode « lieux » Pages 11 13
    - A– Déplacements Page 11
    - B – Inventaire Page 11
    - C – Sauvegarde Page 12
    - D – Clap « Action » Pages 12 à 13
  - 2 – Mode « objet » Pages 13 à 15
    - Zone 1 : Objet en main Page 14
    - Zone 2 : Dépôt d'objets Page 14
    - Zone 3 : Actions sur les objets Pages 14 à 15
  - 3 – Mode « lecture » Page 15
  - 4 – Les actions générales Pages 16 à17
    - 1 – « Lankhor » Page 16
    - 2 – L'heure Page 16
    - 3 – La bouée Page 17
    - 4 – « BS » Page 17
- Le jeu au clavier Pages 17 à 26
  - Atari ST et Amiga Pages 17 à 18
  - PC et compatibles Pages 19 à 21
- Generalités Page 21
- Particularités techniques de la version Amiga Page 22
- Particularités techniques de la version Atari ST Page 22
- Particularités techniques de la version PC et compatibles Pages 23 à 24

Les sectes

1 Qu'est-ce qu'une secte ?

Définition du dictionnaire encyclopédique LAROUSSE :

Petit groupe animé par une idéologie doctrinaire. II Relig. Groupe dissident minoritaire à l'intérieur des religions ou des Eglises constituées.

Sur le plan étymologique, le mot secte aurait deux origines latines : 'SECARE' : séparer, couper et 'SEQUI' : suivre.

Le terme « SECTE » désigne indifféremment les églises originelles devenues traditionnelles, les mouvements marginaux qu'elles ont engendrés ainsi que les mouvements dirigés par des chefs spirituels impérieux.

Cependant, ce terme est perçu comme exprimant un jugement de valeur. Son emploi revêt une connotation dévalorisante et péjorative puisqu'il désigne des groupuscules et que des notions de dissidence et d'opposition à l'Eglise établie et puissante y sont associées.

Officiellement, les sectes ont été créées pour diffuser des messages spirituels ou religieux ; leurs adeptes ont été recrutés à cet effet.

Ce n'est pourtant pas le but premier de la plupart d'entre elles dont l'objectif est d'amasser beaucoup d'argent ; les adeptes se donnant corps et âme aux maîtres spirituels, leurs biens et revenus leur reviennent de droit … Cela ne serait pas condamnable si l'identité et l'intégrité des individus étaient respectées ; mais la donation forcée est souvent une condition sine qua non pour accéder à un nouvel état, présenté comme idéal pour la secte.

Définir une secte est extrêmement complexe, d'autant plus que leurs pôles d'intérêt sont multiples : expérimentations parapsychologiques ou sexuelles, médecines douces, contacts extra-terrestres, etc …

Selon Roger IKOR (écrivain), quatre thèmes dominent les phénomènes sectaires : la foi religieuse, l'écologie, la politique et l'argent. « D'où la difficulté de discerner avec certitude qui est le moteur véritable de la secte ».

Pour se définir, les groupes religieux minoritaires utilisent plutôt le mot Eglise, culturellement mieux perçu que celui de secte : « les sectes, ce sont les autres … »

En fait, le jugement négatif lié au mot secte découle des scandales et nombreux faits divers tragiques dans lesquels ces nouveaux mouvements religieux ont été impliqués.

Le 22 Mai 1984, le parlement Européen ayant voté une résolution sur les violations des lois, une nouvelle définition fut donnée. Les sectes ont des « organisations violant les lois au nom de la liberté religieuse », notamment par « contraintes physiques et psychiques ».

2 Le foisonnement des sectes

L'échec des mouvements de contestation de la jeunesse américaine des années soixante contribua à leur essor : la génération hippie, rejetant le système social en place, vantait des philosophies basées essentiellement sur l'Amour et le mysticisme.

La majorité des nouveaux mouvements religieux leur proposa un idéal, rapidement réalisable, exigeant mobilisation des adeptes. « Si la transformation de ce monde est impossible en l'état actuel, la venue du royaume de Dieu sur terre demeure à portée de vos mains, de votre courage et de votre engagement ».

De nouvelles formes de vie commune furent créées, des actions pour transformer la Société mises en place. Selon le New York Times, plus de 2000 communautés, sectes ou embryons de sectes étaient alors dénombrés, ne comptant pas plus de quinze personnes chacun ; leur objectif : changer le monde américain en contestant (la société de consommation est autant méprisée que les valeurs morales, familiales et les références culturelles) en inventant une contre-culture.

Par la suite, tous ces groupes perdirent leur identité et le sens de l'histoire, d'où besoin de fuite en avant qui se traduisit par un recours aux excès en tout genre : drogue, violence, sexe, perversion, mysticisme …

En France, c'est l'échec des actions de Mai 68 qui invita les déçus de la contre-culture à se lancer dans l'aventure de la construction d'une société nouvelle.

Ces jeunes, déphasés et désorientés, à la recherche de références dans une société qui avait piétiné les leurs, se tournèrent vers les sectes qui leur proposaient à la fois une rupture avec les valeurs sociales établies et un accueil chaleureux au sein « d'une grande famille ».

Au début des années 70, le système sectaire se manifestait de façon isolée et limitée. Le vote de la majorité à 18 ans, en 1974, permit aux sectes de recruter des jeunes sans risque de tomber sous le coup de la loi pour détournement de mineurs. Il ne leur fallut pas plus de quatre ans pour s'étendre et prospérer.

Le phénomène sectaire, qui affecte les cinq continents, est un véritable problème d'actualité. En effet, les sociétés industrialisées et dépersonnalisantes secrètent des situations de crise, tant au niveau individuel que collectif qui engendrent des besoins et aspirations ; les sectes semblent leur donner satisfaction mais « en répondant aux besoins affectifs d'une manière telle qu'elle obnubile les facultés intellectuelles » …

- Le besoin de reconnaissance sociale (surtout évident dans les couches socialement défavorisées),
- de participation et d'engagement actif,
- la revendication d'identité culturelle,
- la recherche d'expérience religieuse personnelle, d'une direction spirituelle et d'un chef charismatique,
- l'aspiration à une vision positive de l'avenir quand la peur grandit avec la violence et les conflits armés,
- le climat d'attente inquiète d'apocalypse prête à fondre sur notre monde,

sont autant de raisons apparentes de succès des nouveaux groupes religieux proposant une alternative à l'anéantissement prédit ou des moyens pour le traverser sans dommage.

3 Les dirigeants des sectes

Ils ne portent pas tous le nom de gourou, ce terme n'étant pas très prisé ; mais, quel que soit le mot employé, il signifie « celui qui sait », ce qui leur permet de régner en maître absolu et d'imposer une discipline rigoureuse (qui peut s'apparenter à celle de l'univers carcéral).

Chacun d'eux a sa personnalité propre et une doctrine spécifique mais tous proposent le même objectif : une vie où Amour, tranquillité spirituelle et surtout promesse de faire partie des privilégiés qui seront sauvés, prédominent.

De quoi faire rêver plus d'un !...

Ce qui n'est pas dit aux profanes, c'est ce que cache cette philosophie :

- régime alimentaire carencé,
- exploitation allant jusqu'à l'esclavagisme,
- privation de sommeil,
- déséquilibre sexuel dû soit à une abstinence totale soit à une sexualité effrénée débouchant parfois sur la prostitution.

tel est le lot de l'adepte manipulé qui dédie tous ses actes et pensée à son chef spirituel.

Le « dieu vivant » (alias le maître), chapeautant cette structure, ne peut subir le même sort !

Il est celui qui doit être contenté, quel qu'en soit le prix et qui doit profiter des richesses de la secte.

Le trait de caractère dominant des gourous : la mégalomanie.

Ils brassent des sommes colossales destinées à leur assurer un train de vie de milliardaire mais surtout à leur permettre d'acquérir une puissance, à défaut du respect de la société.

Comment se procurent-ils ces fonds ?

- Par le travail des adeptes qui, compte tenu de leur nombre considérable, représente un masse importante d'argent.
- mais essentiellement par la recherche d'héritiers de grandes fortunes, voire de milliardaires eux-mêmes, qui leur versent des sommes énormes investies ensuite dans l'achat d'entreprises, de divers commerces, etc..

Autre caractéristique commune aux dirigeants : une imagination débordante.

Des exemples ?

L'un (illuminé ?) exige de ses adeptes qu'ils se nourrissent exclusivement du contenu des poubelles, un autre leur dispense un enseignement axé sur l'accueil des créateurs de l'espèce humaine : des extra-terrestres…

Les rapports liant le maître à « ses sujets » sont très difficiles à cerner ; ils sont faits d'autorité mêlée au goût pervers de faire souffrir d'un côté, de soumission et d'idolâtrie de l'autre.

4 L'enrôlement des troupes

La prospérité, de la secte en général et du gourou en particulier, étant le principal but de la quasi-totalité des mouvements implantés en France, le racolage d'adeptes est un étape fondamentale.

Au début des années 70, il était facile de repérer les groupes dangereux : le recrutement sur la voie publique accompagné de vente ou de mendicité, l'endoctrinement poussé et le langage spécifique étaient des critères de discernement.

Le suicide collectif du Guyana ayant unanimement suscité un sentiment de révolté envers les sectes, celle-ci, pour « se faire oublier », s'adaptèrent au système social : la campagne publicitaire et le recrutement se font désormais sous couvert d'associations culturelles, philanthropiques ou scientifiques et l'argent récolté est investi dans des entreprises « respectables ».

Le repérage est donc beaucoup plus difficile.

La recherche d'adeptes ne s'effectue pas uniquement dans les milieux les plus défavorisés, comme le pense l'opinion publique : ce sont les éléments insatisfaits et perturbés de chaque classe sociale qui sont sollicités.

Les questions existentialistes et les frustrations d'ordre familial et social sont, pour certains, stimulantes. Pour d'autres, elles sont tellement insupportables que la vie devient un cauchemar.

Les sectes créant un climat émotionnel et une chaleur sentimentale, incitent l'intégration en leur proposant un gîte (pourtant souvent rude), le couvert (frugal) mais surtout des certitudes…

D'après le professeur O.Clément, « il y a désagrégation des cadres familiaux. Ces gens vont chercher dans la secte une sécurité. On les structure par le dehors, ils retrouvent une mère : la secte ».

Des recherches ont été effectuées, notamment sous l'autorité du ministère de la Santé, en 1981, pour tenter de tracer le portrait-robot de l'adepte ; deux groupes ont été identifiés :

- dans le premier, on est en présence de « sujets à tendance schizophrénique qui trouvent dans la secte un univers mental protecteur » ;
- dans le second, ce sont des individus qui « ne présentent pas d'affections mentales préexistantes graves ; issus de familles croyantes, ils sont cependant en état de vulnérabilité provoqué par des conflits familiaux ou des échecs ».

Mais l'ADFI (Association pour la Défense de la Famille et de l'Individu) ayant également cherché à définir le profil-type des jeunes entrant dans une secte, n'a pu déceler chez eux des traits dominants ou caractéristiques.

Les spécialistes n'étant pas tous d'accord sur les raisons d'adhésion à un mouvement, les études ayant toujours été consacrées à des adeptes sortis de l'emprise des sectes, il n'y a rien de probant à retenir ces portraits.

On peut cependant affirmer que les futures recrues sont presque toujours idéalistes et à la recherche tant d'une autorité que d'un refuge physique ou moral.

Autre affirmation : si les sectes ne recrutent pas en dessous de 18 ans par crainte de poursuites judiciaires, l'âge maximum respecté avoisine la trentaine.

Selon Alain Vivien (« Rapport sur les sectes en France », Documentation française, 1983), la tranche d'âge (18-30 ans) est la même que celle concernée par les problèmes de la drogue.

Les travailleurs (éducateurs, psychologues, médecins…) confrontés au problème des sectes totalitaires trouvent des éléments de diagnostic et de thérapeutique communs avec ceux mis en place pour lutter contre la toxicomanie.

C'est dans la rue, parfois à la sortie des lycées que se font les premiers contacts. Les agents recruteurs proposent un rendez-vous au centre, pour discuter de tout avec les représentants de l'organisation, en précisant bien que cela n'engage à rien…

C'est ensuite un week-end qui est offert puis un séjour un peu plus long… Et c'est l'engrenage.

Le nouvel arrivant est manipulé : il perd peu à peu, sans s'en rendre compte, son autonomie et sa liberté et se voit coupé de sa famille et du monde extérieur.

5 Le rôle du mariage et des femmes dans les sectes

Le mariage est une étape importante dans la vie des adeptes car il est synonyme de conduite exemplaire.

Il les lie définitivement au groupe et surtout au gourou.

Dans certains mouvements, tout le monde ne peut y prétendre ; il faut avoir fait ses preuves, c'est-à-dire avoir rapporté assez d'argent et converti un bon nombre de personnes.

C'est le maître spirituel qui décide des mariages, les adeptes n'ayant pas leur mot à dire ; il se fait communiquer les fiches établies sur eux pour choisir ceux dignes d'être unis puis compose les couple.

Les élus ne font donc connaissance qu'au moment de la célébration du mariage. Ils devront ensuite attendre l'autorisation de leur chef spirituel pour se connaître intimement.

La femme n'a pas toujours sa place dans l'ordre hiérarchique de l'organisation. Elle peut avoir un statut marginal très dévalorisé, étant considérée moins intelligente que l'homme.

Sa fonction est alors d'être à la disposition de l'homme et de s'occuper des tâches domestiques.

En règle générale, la femme n'a guère un rôle enviable !

Il existe pourtant des exceptions puisqu'à la tête de certains groupes se trouvent des « gourelles ».

6 La sexualité dans les sectes

Qu'elle soit admise ou interdite, la sexualité tient une place prépondérante dans le système sectaire.

Les principales prises de position la concernant sont les suivantes :

- elle ne doit pas nuire à la vie spirituelle : les drogues douces et les tranquillisants administrés aux adeptes (plus particulièrement aux garçons) ont pour but de l'abolir doucement.

- elle n'est pas interdit mais on en parle pour développer la culpabilité. On met en garde contre les relations sexuelles « malhonnêtes » ; on insiste sur les conséquences graves de l'infidélité en invoquant des exemples historiques ou en dénonçant les pratiques sexuelles « déréglées » qui conduisent les entreprises contemporaines à la faillite.

- elle est mêlée à la spiritualité par le biais du tantrisme défini comme étant une technique amoureuse dont l'énergie érotique et la pratique communautaire permettent d'atteindre un niveau spirituel élevé et de mener l'illumination intérieure.

Cela peut être prétexte à des rituels orgiaques auxquels on peut prendre part contre de l'argent.

Sous couvert des révélations initiatiques ou ésotériques, certaines associations se livrent à d'étranges cérémonies sexuelles.

- l'homosexualité est accepté grâce à la découverte d'un Evangile secret : l'interprétation des textes autorise la célébration de mariages entre personnes de même sexe. Seule la prostitution homosexuelle est condamnée.

- le total dévouement des jeunes filles adeptes pour leur maître, qui les persuade qu'elles ont un corps qui ne demande qu'à servir, les amène à la prostitution qui permet au chef spirituel (le proxénète ?) d'acquérir les moyens financiers nécessaires à son train de vie.

Les jeunes filles suivent des cours dans lesquels sont donnés des conseils, d'hygiène bien sûr, mais surtout… de rentabilité !

- la libre sexualité et la propriété collective sont considérées comme essentielles après une quarantaine destinée à purifier le corps.

La liberté n'est pas totale car c'est un guide qui décide du choix des partenaires et impose des « figures ».

La formation sexuelle des enfants, s'effectue au cœur de la sexualité des adultes (certains adultes se livrent même à des attouchements sur les enfants).

Les enfants peuvent participer aux ébats, ceci facilitant l'éclatement des structures familiales.

Il n'y a plus d'appartenance : les enfants, à la naissance, sont donnés à d'autres mères.

7 Les enfants dans les sectes

Pour les enfants intégrés dans le système sectaire, aucun contact avec l'extérieur n'est permis.

Ils sont modelés peu après leur naissance.

Le groupe est leur univers ; ils ne connaissent que son idéologie, ses pratiques et sont l'objet d'une sollicitation permanente de l'enseignement sectaire.

Certaines sectes, ne disposant pas de leur propre école, profitent du système existant en « pénétrant certains établissements » par le biais d'associations ayant obtenu le droit de tenir des conférences ou de faire des expositions.

Les enfants étant conditionnés, il leur est difficile de vivre plus tard en dehors de la secte. C'est un problème grave mais les gourous élevant, pour la plupart, les enfants dans l'espoir qu'ils deviendront les cadres de l'organisation, développent leurs esprits en fonction de cela.

Ce qui est considéré par les extérieurs comme une condamnation est, au sein du groupe, un aboutissement spirituel auquel les enfants doivent aspirer.

Certains mouvements optent pour le rejet des enfants : en 1987, aux Etats-Unis, six enfants de 2 à 6 ans ont été retrouvés, abandonnés dans une camionnette garée dans un parc : ils étaient affamés, traumatisés et avaient subi des violences sexuelles…

Dans certaines sectes, les notions de famille étant complètement rejetées, les enfants sont éloignés de leurs parents et subissent des violences. Il est interdit de maintenir le moindre lien avec la société et de scolariser les enfants.

Certains mouvements refusent les soins médicaux et notamment la transfusion sanguine ; quand il s'agit d'adulte, le refus est un choix mais qu'en est-il pour l'enfant qui n'est pas en état de comprendre ?

Aider l'enfance maltraitée étant très difficile, il s'agit d'une mission presque impossible au sein des sectes. Il faut que les mauvais traitements deviennent drames pour être connus et alors il est trop tard pour intervenir.

En inculquant aux enfants une véritable phobie du monde extérieur, comment pourront-ils plus tard y trouver une place et accepter les autres ?

C'est pourquoi l'interrogation d'Alain Vivien « A t'on le droit de voler l'âme d'un enfant, même pour l'offrir à Dieu ? » est absolument fondamentale.

Conclusion

Avoir une approche juste des sectes est compliqué d'autant plus qu'il est difficile de déterminer quel groupe est pernicieux et de parler des sectes de manière sérieuse sans dramatisation malsaine.

Comme l'a écrit Alain Woodrow, définir une frontière entre la liberté de chacun, entre « la liberté légitime de croire et de propager ses idées et le terrorisme idéologique et la manipulation des cerveaux » n'est pas une mince affaire.

Bibliographie

PASQUINI Xavier, « Les sectes », éd. jacques Grancher, 1993

VERNETTE Jean, « Les sectes »,
éd. Presses universitaires de France, collection « Que sais-je ? », 1990

Black Sect

Bref historique

Il y a bien longtemps, dans le petit village d'ISSEGEAC en plein cœur du Périgord Noir, on constatait des phénomènes bizarres et de bien étranges disparitions.

Les habitants d'Isségéac vivaient dans la terreur. L'angoisse grandissait de jour en jour et le doute s'installait.

La population fit alors appel au grand Homorius, exorciste de renom. Après maintes incantations tirées de son grimoire, le calme revint.

Avant de partir, il dit aux villageois :

« Braves gens, la paix est maintenant revenue. N'ayez plus peur ! Je dois m'en aller mais je vous laisse ce grimoire. Il sera votre protection, ne l'égarez jamais. »

Sur ces dernières paroles, il reprit la route et le grimoire fut confié au patriarche du village qui n'était autre que votre aïeuls.

Pendant bien des années, Isségeac vécut dans la sérénité, mais…

Un soir, on vit arriver au village un étranger.

Nul ne distinguait son visage. Sa démarche était lourde. Soudain, il s'arrêta et leva les bras.

Terrorisés, les habitants se réfugièrent dans leurs maisons. Les volets se fermèrent rapidement.

La nuit tomba. Un cri déchirant retentit…

C'est au petit matin qu'il fallut se rendre à l'évidence :

le corps de votre aïeul gisait, inerte et le grimoire avait disparu…

Votre rôle

- trouver l'entrée secrète qui mène au repaire de la SECTE NOIRE,

- venger la mort de votre aïeul

et surtout

- chercher le grimoire mystérieux, car seul ce livre de magie peut aider les habitants d'ISSEGEAC à retrouver la sérénité…

Le jeu

BLACK SECT se joue de préférence à la souris.

Toutefois, le clavier peut entièrement se substituer à la souris sur PC et pour la plupart des actions sur ST et AMIGA.

Nous vous présentons en premier lieu, le jeu à la souris et vous indiquerons ensuite les équivalences clavier.

Le jeu à la souris

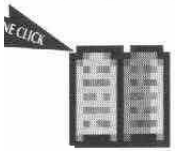
Les diverses représentations de la souris :

pour les actions générales.

une action a été sélectionnée en mode « LIEUX » (Cf paragraphe I, zone D).
Vous devez désigner un endroit à l'écran.

une action sur objets a été choisie (Cf paragraphe II, zone 3).
Vous devez désigner un endroit de l'objet.

vous avez sélectionné l'option « regarder ». Indiquez un endroit à l'écran.



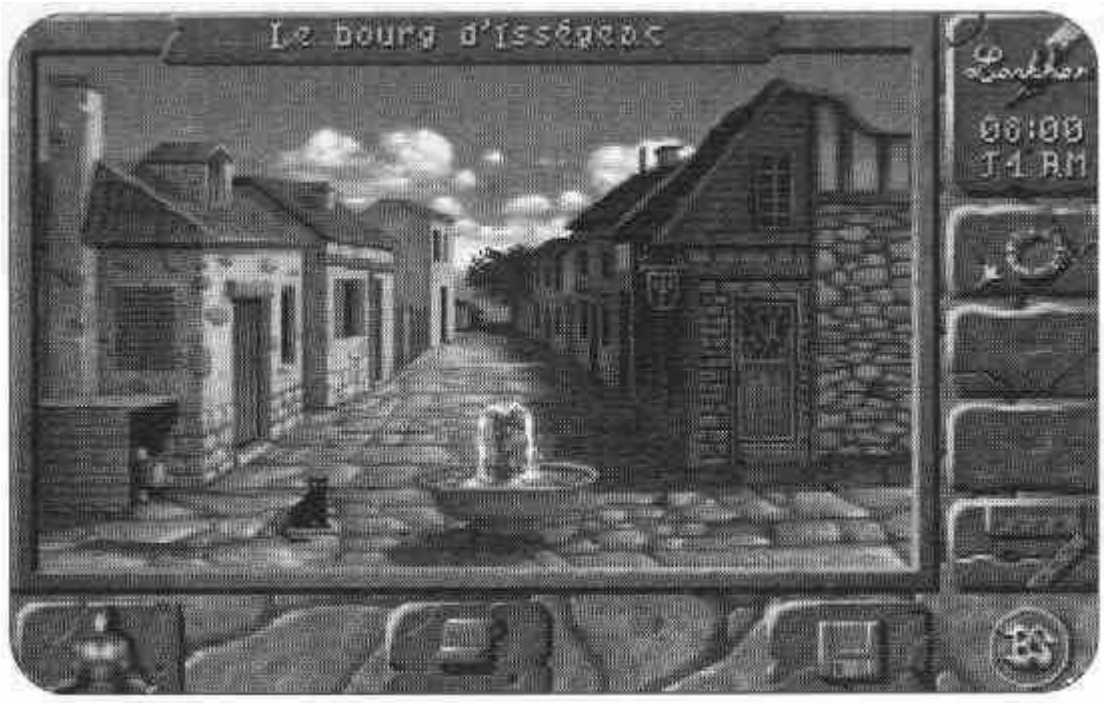
vous lisez un document (Cf paragraphe III).

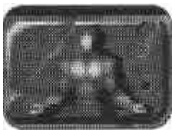
apparaît lors de messages spécifiques.
Cliquez sur le bouton gauche de la souris pour continuer le jeu.

Pour choisir parmi les diverses options, positionnez la souris sur l'icône de votre choix puis cliquez sur le bouton de gauche.

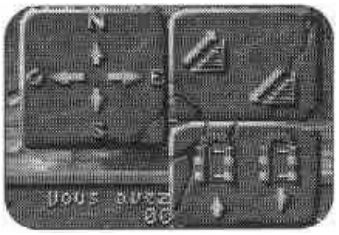
Au cours du jeu, vous pouvez répéter la dernière action ou le dernier déplacement choisi en cliquant sur le bouton de droite de la souris.

I – Mode « lieux »

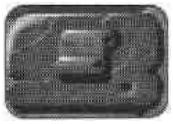


A 

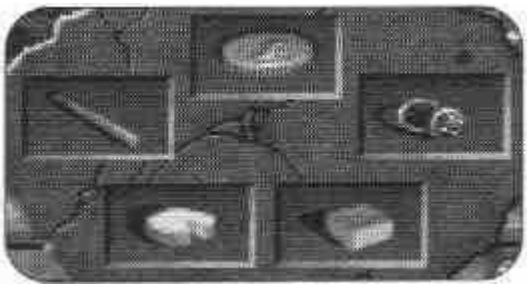
DEPLACEMENTS :
Pour accéder au menu déplacement.



Seules les directions affichées à l'écran sont accessibles.

B 

INVENTAIRE :
C'est la liste des objets que vous avez sur vous.



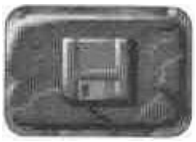
L'objet que vous avez en main est présenté en haut de l'inventaire.

Pour prendre un autre objet de l'inventaire, cliquez sur celui de votre choix : il s'affichera alors en haut à la place de l'autre.

Nota : si vous aviez déjà un objet en main, il prendra la place de celui que vous venez de sélectionner.

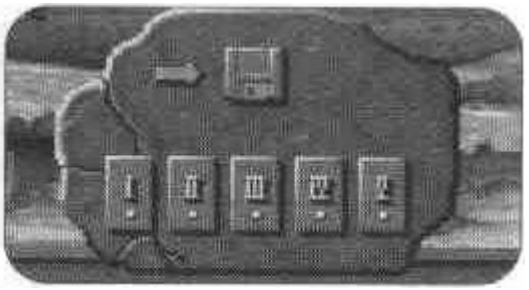
Vous pouvez avoir, au maximum, 5 objets sur vous (y compris celui en main).

Toutefois, votre force étant limitée, le nombre d'objets possédés sera fonction de leur poids et de leurs volumes.

C 

SAUVEGARDE

Sauver la partie en cours.

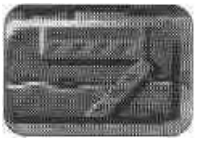


5 sauvegardes sont possibles.

Celles déjà utilisées sont marquées d'un point.

Vous pouvez bien sûr, écraser une ancienne sauvegarde pour sauver un nouvel état.

Nota : les chargements ne se font qu'en début de partie. C'est volontaire : pour vous forcer de ne pas jouer avec le temps… Comme dans la vie réelle !

D 

CLAP « ACTION »

16 actions sont possibles..

REGARDER

PRENDRE

DEPOSER

SOULEVER

APPUYER

BRISER

OUVRIR

FERMER

TOURNER

PARLER

Montrer ou Donner

UTILISER

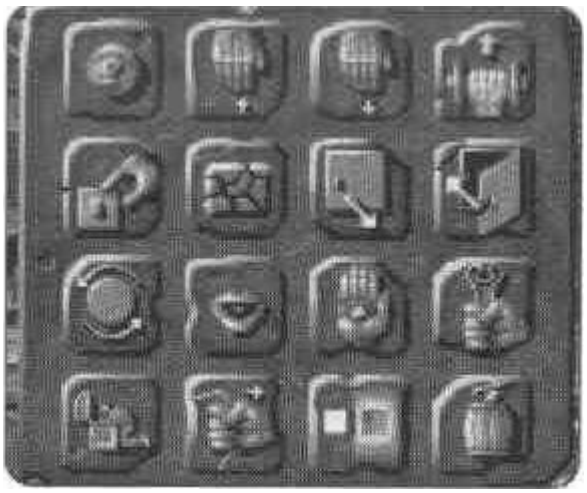
FOUILLER

TIRER

METTRE

SE CACHER

- Les clap est divisé en 2 :
- Cliquez sur la partie supérieure : les icônes de chaque action s'affichent à l'écran.



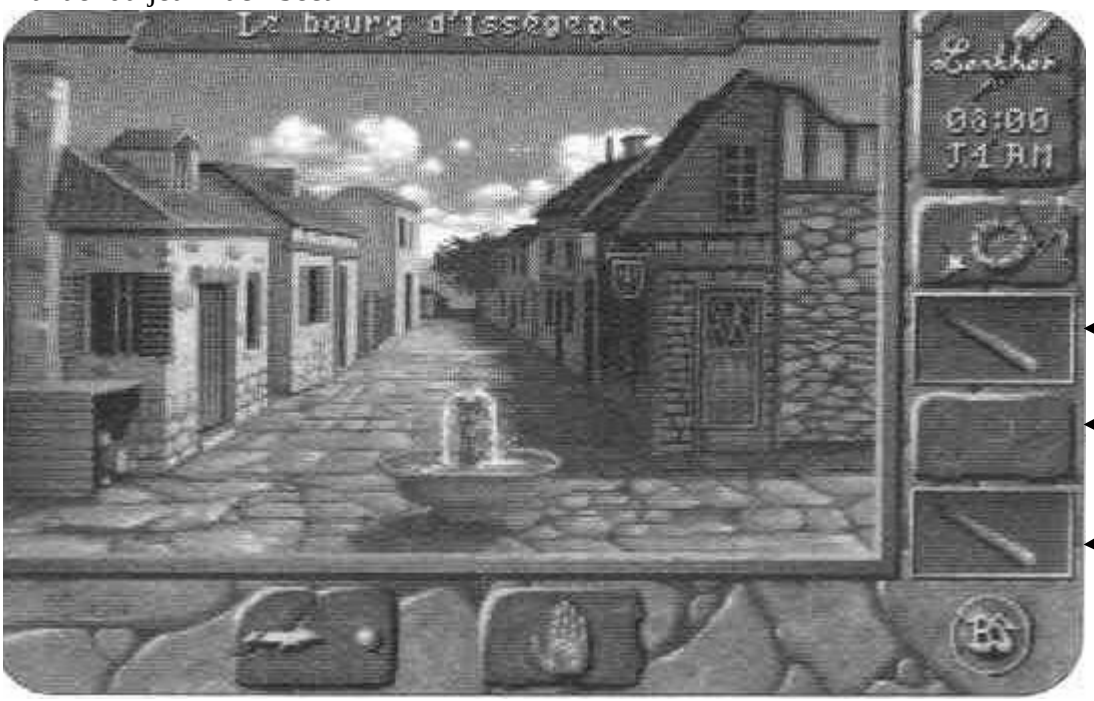
- cliquez sur la partie inférieure : un petit damier apparaît.

Chaque zone correspond à une action, sans la nommer.
L'ordre des action est respecté.
Optez pour cette formule pour un gain de temps.

<u>Les actions particulières :</u>
Pour effectuer certaines actions, vous devez absolument avoir un objet en main :

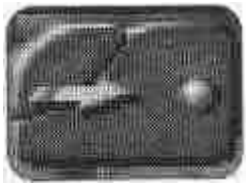
- « monter/donner » : présentez l'objet à un personnage.
- « mettre » : désignez à l'écran l'endroit choisi.
- « utiliser » : cliquez sur la zone désirée pour l'utilisation de l'objet.
- « déposer » : l'objet est désormais dans le tiroir (Cf paragraphe II, zone 2).

<u>II – Mode « objet »</u>

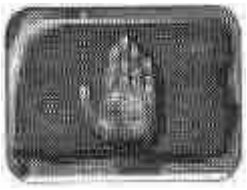


Vous vous retrouvez dans ce mode lorsque vous voulez faire une action sur :

- 1 objet de l'inventaire (click en zone 1)
- 1 objet déposer dans un lieu (click en zone 2)
- lorsque vous fouillez une zone écran contenant des objets.



Pour sélectionner l'objet suivant



Pour sortir de la sélection d'objets

ZONE 1 : objet en main.

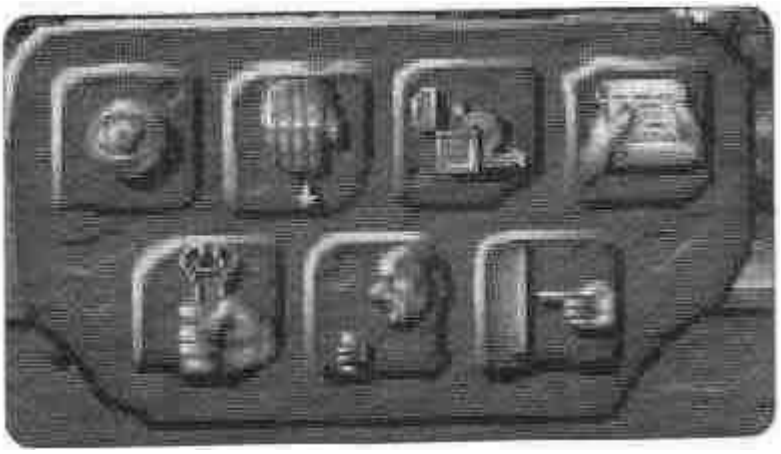
Un click dans cette zone permet d'agir sur les objets de l'inventaire.
Ceux-ci apparaissent en zone 3 (qui permet l'action sur les objets).
De plus, si un objet est représenté dans cette zone, il s'agit de l'objet que vous avez en main.

ZONE 2 : dépôt d'objets.

- rien n'est affiché : aucun objet n'a été déposé dans ce lieu.
- un tiroir : pour vous rappeler que vous avez déposé des objets sur le lieu où vous êtes.
- un click sur le tiroir : les objets déposés dans le lieu apparaissent en zone 3 (qui permet les actions sur les objets).

ZONE 3 : actions sur les objets.

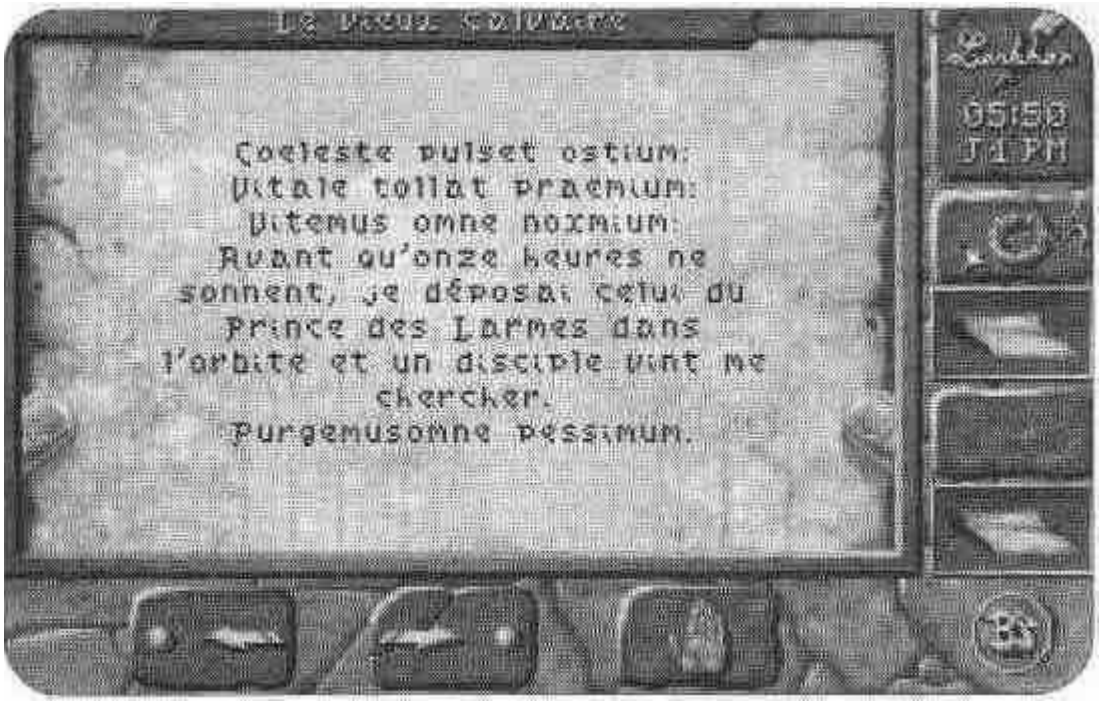
Cliquez sur un objet affiché dans cette zone.
Apparaît alors le menu « actions sur objets ».



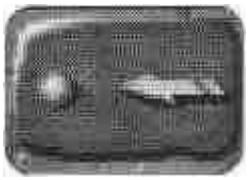
7 actions sur objets sont possibles :
regarder, prendre, fouiller, lire, utiliser, sentir et toucher.
Seule l'action « toucher » vous demande de cliquer sur un endroit précis de l'objet.

Les actions particulières :
- utiliser un objet sur un autre objet : l'objet sur lequel l'action va être faite doit être affiché en zone 3 et celui servant à l'action en zone 1.
- fouiller un objet contenant d'autres objets : l'objet fouillé passe en zone 2 comme objet de référence : le objets découverts s'affichent en zone 3 (pour actions éventuelles).

III – Mode « lecture »

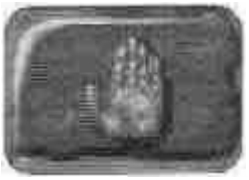


Apparaît lorsque :
- vous sélectionnez l'option « lire » du menu « actions sur objets » du mode « OBJET ».
- vous regardez un livre ou un document en mode « LIEUX »



Pour lire la page précédente.

Pour lire la page suivante.
Sort du mode lecture en fin de document.



Pour sortir du mode lecture.

IV – Les actions générales

1

Pour connaître le « pourcentage d'aventure résolu ».
Ce pourcentage est remis à jour toutes les heures.

2

Vous disposez de 3 jours pour mener à bien votre quête.
Le temps étant primordial, la date et l'heure (AM : de minuit à midi et PM : de midi à minuit) vous sont notifiées.
Nota : le temps dans le jeu passe 5 fois plus vite que le temps réel.

Vous avez la possibilité de faire évoluer le temps en cliquant :
- sur l'heure pour faire passer une heure
- sur les minutes pour avancer de 5 minutes
- sur le jour pour faire passer 24 heures
- sur AM ou PM pour avancer de 12 heures.

Nota : Des messages apparaissent à l'écran à des heures précises.
Lorsque vous faites évoluer le temps, ces messages bloquent le jeu afin que vous puissiez les lire. Vous devez cliquer sur le bouton gauche de votre souris pour que le temps continue à tourner.

3 Vous apporte une aide.

Une indication est donnée pour chaque lieu en mode « lieux » et pour chaque objet en mode « objet ».

4

Pour sortir du jeu (version PC).

LE JEU AU CLAVIER

ATARI ST ET AMIGA

I – MODE « LIEUX »

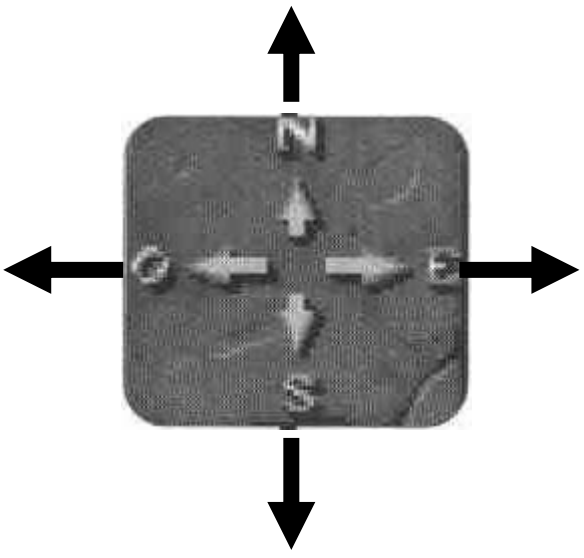
Le pavé numérique

des touches du pavé numérique permettent l'accès direct aux actions du mode « lieux ». Sur le schéma présenté ci-dessous, sont notées sous chaque action, les touches clavier les activant.

REGARDER	PRENDRE	DEPOSER	SOULEVER
(	)	/	*
APPUYER	BRISER	OUVRIR	FERMER
7	8	9	-
TOURNER	PARLER	Montrer ou Donner	UTILISER
4	5	6	+
FOUILLER	TIRER	METTRE	SE CACHER
1	2	3	ENTER

Les flèches du clavier

Servent pour les déplacements.

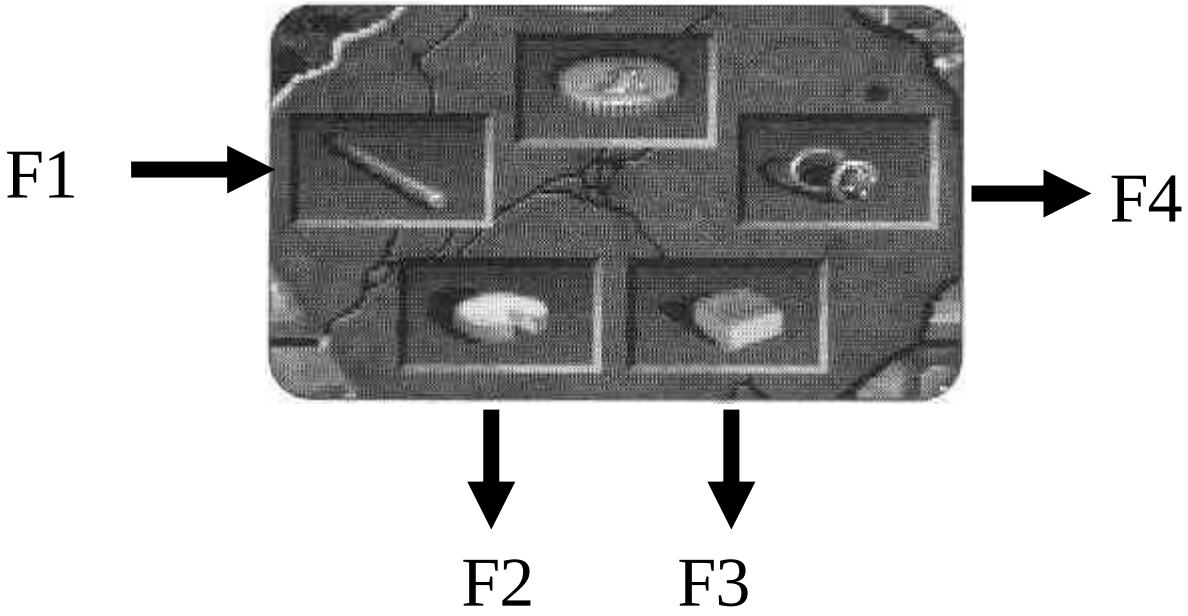


Les touches de fonction

F1 à F4 : pour sélectionner un objet de l'inventaire et le prendre en main.

Pressez la touche corresponds à l'objet désiré pour le voir apparaître en zone 1 du mode « objet ».

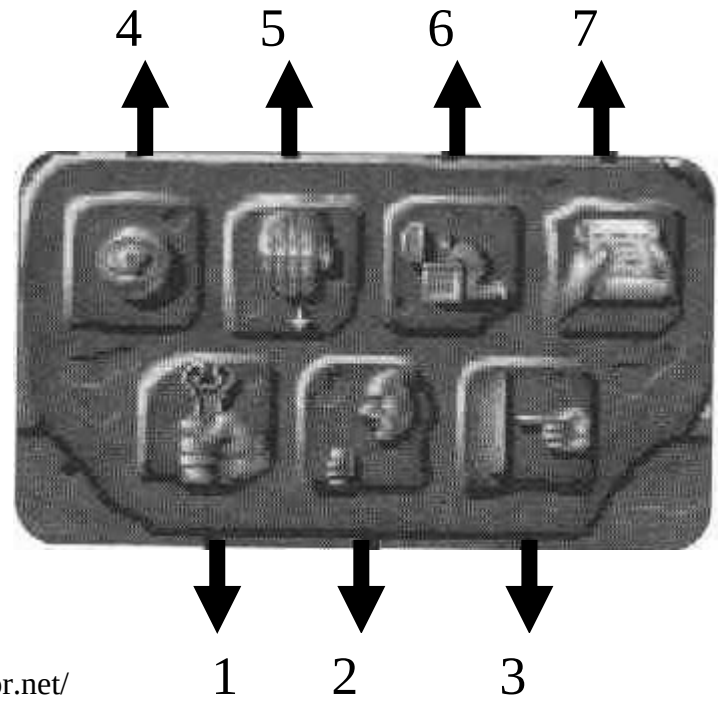
Nota : si vous aviez déjà un objet en main, il prendra la place de celui que vous venez de sélectionner.



II – MODE « OBJET »

Le pavé numérique

Les actions du mode « objet » peuvent être activées à partir des touches du pavé numérique indiquées ci-dessous.



PC & COMPATIBLES

Si votre ordinateur n'est as équipé de souris :
les flèches du clavier servent à déplacer le curseur.
l'appui simultané sur <Ctrl> + flèche permet un déplacement plus rapide du curseur.

Touches de fonction utiles :
F9 : bruitages On/Off.
F10 : voix On/Off.

I – MODE « LIEUX »

REGARDER — 1

PRENDRE — 2

DEPOSER — 3

SOULEVER — 4

APPUYER — A

BRISER — Z

OUVRIR — E

FERMER — R

TOURNER — Q

PARLER — S

Montrer ou Donner — D

UTILISER — F

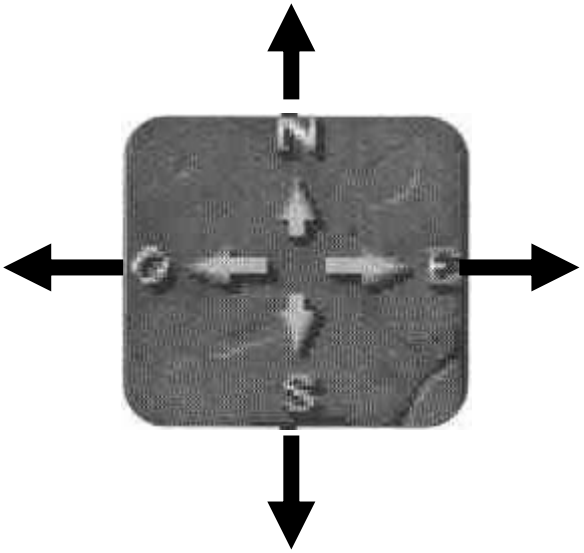
FOUILLER — W

TIRER — X

METTRE — C

SE CACHER — V

Les déplacements
Pressez <Alt> + une flèche (en fonction de la direction choisie).

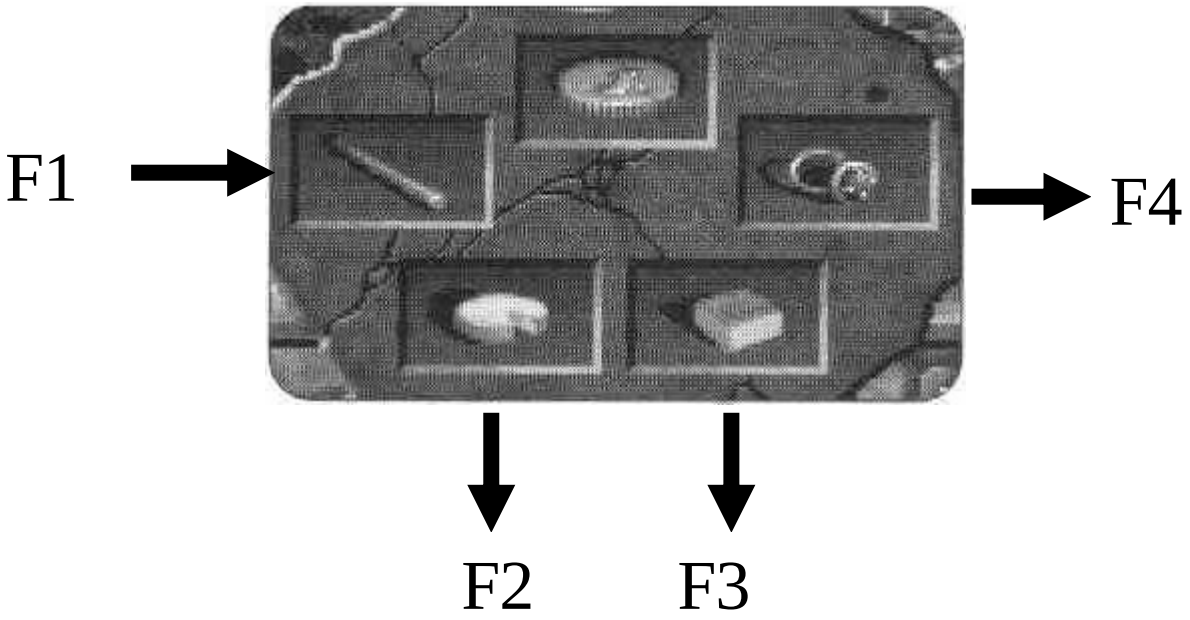


L'inventaire

Les touches de fonction de F1 à F4 servent à sélectionner un objet de l'inventaire pour le prendre en main.

Pressez la touche correspondant à l'objet désiré pour le voir apparaître en zone 1 du mode « objet ».

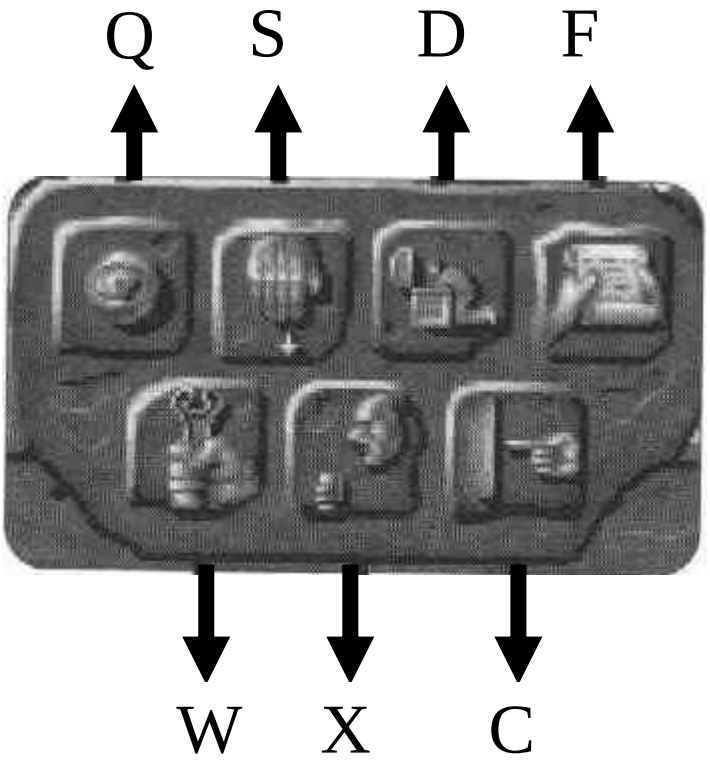
Nota : si vous aviez déjà un objet en main, il prendra la place de celui que vous venez de sélectionner.



II – MODE « OBJET »

Les actions sur objets

Peuvent être activées à partir des touches indiquées pour chaque action dans le schéma ci-dessous.



GENERALITES

Lorsqu'une question attendant comme réponse <oui> ou <non> vous est posée, vous pouvez soit :

- appuyer sur les touches O ou N
- cliquer à l'écran sur <oui> ou <non>.

LA PROTECTION

Lorsque le programme vous demande de désigner un mot :

Cherchez le dans le manuel du jeu et cliquez à l'écran sur celui choisi parmi les 8 proposés. Sont exclus des lignes à compter : les titres, sous-titres et les interlignes blancs ; il ne reste donc que les lignes de texte à prendre en compte.

QUELQUES CONSEILS

- Nous vous conseillons vivement de tracer un plan des lieux et de noter tous les indices trouvés dans chaque.
- Pensez également à inscrire tous les objets déposés dans chaque lieu : cela vous évitera des déplacements inutiles.
- N'oubliez pas aussi d'effectuer des sauvegardes régulièrement : vous n'êtes pas seul et votre présence peut déranger certains !

PARTICULARITES TECHNIQUES DE LA VERSION AMIGA

Démarrage

Insérez la disquette 1 dans le lecteur interne de votre ordinateur avant de l'allumer.

Pour interrompre le générique, appuyez sur la barre d'espace (selon la fréquence de son en cours, un léger temps de latence peut se produire entre l'appui sur la touche et l'interruption du générique).

Tous les changements de disquettes vous sont annoncés à l'écran : suivez les instructions.

Sauvegarde

Pour sauver une partie en cours, utilisez une disquette neuve formatée à partir du Workbench et que vous nommerez « SECTE » (en majuscules) en utilisant l'option « rename » du Workbench.

Virus

« BLACK SECT » n'est pas atteint par un virus.

La disquette N°1 contient un boot secteur pour lancer le jeu.

Si vous tentez de modifier ou de supprimer ce boot secteur, le jeu ne fonctionnera plus donc ne passez surtout pas la disquette à l'anti-virus !

BN

Les disquettes ci-contre font l'objet d'un copyright.

Il est formellement interdit d'en faire une copie ou de copier la documentation.

Les disquettes sont protégées contre la copie.

Toute tentative de recopie des disquettes peut provoquer des dommages aux disquettes ou à votre ordinateur.

PARTICULARITES TECHNIQUES DE LA VERSION ATARI ST

Démarrage

Insérez la disquette 1 dans le lecteur interne de votre ordinateur avant de l'allumer.

Pour interrompre le générique, appuyez sur la barre d'espace (selon la fréquence de son en cours, un léger temps de latence peut se produire entre l'appui sur la touche et l'interruption du générique).

Tous les changements de disquettes vous sont annoncés à l'écran : suivez les instructions.

Sauvegarde

Pour sauver une partie en cours, utilisez une disquette neuve formatée et simple face et nommée « SECTE » lors du formatage.

Virus

« BLACK SECT » n'est pas atteint par un virus.

La disquette N°1 contient un boot secteur pour lancer le jeu.

Si vous tentez de modifier ou de supprimer ce boot secteur, le jeu ne fonctionnera plus donc ne passez surtout pas la disquette à l'anti-virus !

BN

Les disquettes ci-contre font l'objet d'un copyright.
Il est formellement interdit d'en faire une copie ou de copier la documentation.
Les disquettes sont protégées contre la copie.
Toute tentative de recopie des disquettes peut provoquer des dommages aux disquettes ou à votre ordinateur.

PARTICULARITES TECHNIQUES DE LA VERSION PC ET COMPATIBLES

I CONFIGURATION MATERIELLE REQUISE

A) Configuration minimale
- Un IBM PC et Compatibles 286 ou plus.
- 640 Ko de mémoire RAM.
- Une carte graphique VGA.
- Un disque dur avec 5,7 Mo disponibles.

B) Configuration recommandée en plus de la configuration minimale :
- Une souris.
- 400 Ko de mémoire à la norme XMS ou EMS disponibles.
- Une carte son compatible ADLIB ou compatible SOUND BLASTER.

II INSTALLATION DE BLACK SECT

Insérer la première disquette de Black Sect dans le lecteur de disquette puis taper A : ↵ ou B : ↵ (lecteur principal/second lecteur).
Taper INSTALL et se conformer aux indications présentes à l'écran. Vous avez la possibilité de renommer le répertoire d'installation (par défaut C:\BLACKSEC) à l'aide de la touche ←
puis en tapant le nouveau nom.
Tout problème éventuel en cours d'installation est signalé par un message d'erreur.
Une fois l'installation terminée, le programme de configuration est lancé.

III CONFIGURATION DE BLACK SECT

Dans le répertoire où est installé BLACK SECT, taper CONFIG pour accéder au programme de configuration.
Utiliser les flèches de direction pour accéder aux différents menus et la touche Entrée pour valider.
Un signe « + » devant une option indique que celle-ci est valide.
Cinq menus sont proposés pour modifier les paramètres de BLACK SECT :

A) Le menu son

Choix de la carte sonore : PAS DE CARTE (NOSOUND), ADLIB ou compatibles, SOUND BLASTER et compatibles, SOUND BLASTER PRO et compatibles.
Pour les cartes de la famille SOUND BLASTER, spécifier l'adresse de base, le numéro d'interruption utilisé ainsi que le canal DMA.

B) Le menu modes graphiques

Deux types d'affichage sont au choix :
- Le mode VGA 256 couleurs standard (320*200 256 couleurs standard)

- Un mode VGA 256 couleurs plus « fin » (320*200 256 couleurs réduit). Ce mode non standard peut ne pas fonctionner sur certaines machines.

C) Le menu modes mémoire

Sélectionner le type de mémoire dont dispose le PC

- norme XMS (MEMOIRE XMS)
- norme EMS (MEMOIRE EMS)
- seulement 1 Mo ou 640 Ko de RAM (MEMOIRE STANDARD)

Nota : le jeu avec de la mémoire XMS ou EMS est plus rapide.

D) Le menu commandes

Deux options :

- le jeu au clavier uniquement (CLAVIER)
- le jeu à la souris avec possibilité d'utiliser les raccourcis clavier (SOURIS+CLAVIER)

E) Le menu fin

Quatre options sont proposées :

- Sauver la configuration définie. (SAUVER CONFIGURATION).
- Lancer BLACK SECT.
- Déterminer automatiquement la configuration matérielle (Carte son, souris, type de mémoire) présente (AUTO-CONFIGURATION)
- Retourner au DOS (RETOUR AU DOS)

IV LANCEMENT DE BLACK SECT SOUS DOS

Sous DOS se mettre dans le répertoire où est installé BLACK SECT puis taper BS pour jouer à BLACK SECT.

V BLACK SECT SOUS WINDOWS

Démarche à suivre pour rendre BLACK SECT accessible sous WINDOWS :

a) Lancer WINDOWS puis se mettre dans la fenêtre Gestionnaire de programmes.

b) Aller dans le menu Fichier et sélectionner l'option Nouveau.

- cliquer sur groupe de programmes.

La fenêtre Propriétés de groupe s'affiche. Taper BLACK SECT dans la case Nom puis valider l'icône OK.

c) Se mettre dans la fenêtre Gestionnaire de programmes –[BLACK SECT].

1) Aller dans le menu Fichier et sélectionner l'option nouveau.

Cliquer sur Programme puis sur l'icône OK.

Cliquer sur Parcourir. Sélectionner le répertoire où est installé BLACK SECT (par défaut C:\BLACKSEC) puis valider comme nom de fichier SECTE.PIF et enfin valider OK.

2) Même manipulation que c)1) mais sélectionner CONFIG.PIF à la place de SECTE.PIF.

Pour lancer Black Sect sous Windows

- se mettre dans la fenêtre BLACK SECT puis cliquer sur l'icône BLACK SECT pour lancer ou l'icône CONFIG pour configurer le programme.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant tout utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie où d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou qu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter votre médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

Ne vous tenez pas trop près de l'écran

Jouez à la bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

Utilisez de préférence les jeux vidéo sur écran de petite taille.

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.

En cours d'utilisation,
Faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Une question ?
Une aide ?
Des news ?

Durant les 3 premiers mois suivant la sortie de « BLACK SECT »,
2 nouveaux indices par semaine vous seront communiqués sur ce service.

Copyright LANKHOR 1994

Les disquettes ci-contre font l'objet d'un copyright. Il est formellement interdit d'en faire une copie ou de copier la documentation. Les disquettes sont protégées contre la copie.

TOUTE TENTATIVE DE RECOPIE DES DISQUETTES PEUT PROVOQUER DES DOMMAGES AUX DISQUETTES OU A VOTRE ORDINATEUR.

84 bis, avenue du Général-de-Gaulle
92140 CLAMART

http://www.lankhor.net/